ARMURERIE

Une compilation d'équipement pour Vampire, Mage, Loup-garou

Storytellers Vault
Fourth Edition

Crédits

Auteur : Kryane

Crédit photos : pixabay.com

Cette publication est destinée uniquement à être diffusée dans le cadre du programme Storyteller Vault.

Licence

World of Darkness, Vampire: The Masquerade, Vampire: The Hunters Hunted II, Werewolf: The Apocalypse, Mage: The Ascension, White Wolf, Arkhane Asylum and their respective logos, icons and symbols

This material is protected under international copyright laws. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of White Wolf.

Västgötagatan 5
SE-118 27 Stockholm
Sweden

© 2017 White Wolf Entertainment AB. All rights reserved. Vampire: The Masquerade®, World of Darkness®, Storytelling System™, and Storytellers Vault™ are trademarks and/or registered trademarks of White Wolf Entertainment AB. All rights reserved.

For additional information on White Wolf and the World of Darkness, please, visit: www.white-wolf.com, www.worldofdarkness.com and www.storytellersvault.com.

ARMURERIE

Introduction 1

Armures 1

Tableau des armures 2

Boucliers 3

Tableau des boucliers 3

Armes de contact 3

Tableau des armes de mêlée 4
Tableau des armes de corps à corps 5

Armes à distance 7

Tableau des armes à distance 5
Tableau des projectiles spéciaux 5

Armes à feu 7

Tableau des armes à feu 8
Tableau des munitions 9

Accessoires d'armes 7

Toxines & Explosifs 10

Objets de qualité exceptionnelle 11

Améliorations magyques 11

CHAPITRE I
Armurerie

« Mon armure vaut dix boucliers, mes crocs sont des épées, mes griffes des lances,
le choc de ma queue est semblable à la foudre, mes ailes à un ouragan et mon souffle est mortel ! »

- Tolkien

Dans le Monde des ténèbres, de nombreux équipements et règles sont répartis au travers des livres de règles, ne donnant pas tous les mêmes versions, ou n'étant tout simplement pas équilibrés.

Ce chapitre se propose d'unifier ces règles et proposer un équipement compatible avec les éditions 20ème anniversaire de *Mage l'Ascension*, *Vampire la Mascarade*, *Vampire l'Âge des ténèbres*, et *Loup-garou l'Apocalypse*. A vous, conteur et meneur de jeu, de décider si vous appliquez ou modulez ces règles dans votre univers, la règle d'or « le MJ a toujours raison » primant sur tout !

Armures

Les armures sont le premier rempart entre la vie (ou la non vie pour certains) et la mort ultime. Elles permettent d'absorber tout ou partie des dégâts subis par un personnage. Les armures compilées et proposées dans ce chapitre ont été divisées en catégories d'encombrement :

- **Vêtements** : comme leur nom l'indique, ils se portent comme des vêtements, et passent totalement inaperçus.
- **Protections légères** : plus épaisses que les vêtements, elles sont peu encombrantes, mais restent tout de même visibles. Elles peuvent être camouflées sous un pull (veste en kevlar), ou passer pour des vêtements d'un style un peu particulier (cuirs).
- **Protections intermédiaires** : ces protections sont généralement épaisses et encombrantes, et forcément visibles. Difficile à camoufler, même sous un imperméable, ces armures apportent généralement une protection intégrale.
- **Protections lourdes** : ces armures intégrales sont les plus volumineuses, et ne peuvent être camouflées. Elles apportent le meilleur niveau de protection, mais leur encombrement gène les mouvements.
- **Armures médiévales** : armures d'un autre temps, ces tenues ne passent pas inaperçues à l'époque moderne, mais n'en sont pas moins efficaces…

Toute armure dispose des caractéristiques suivantes :

- **Protection** : C'est la protection accordée par l'armure à son porteur. La protection ajoute des dés d'absorption contre les dégâts *contondants*, *létaux*, et *aggravés* de type griffes et crocs. Sauf mention contraire, l'armure n'accorde aucune protection contre les dégâts aggravés de type environnementaux (feu, électricité, radiations, toxines), ni contre les effets affectant directement le motif du porteur (sphère de *Vie* par exemple).

- **Pénalité** : Représente l'encombrement de l'armure. Cette valeur est le nombre de dés soustraits à tous les groupements basés sur la *Dextérité*, y compris l'initiative. *Optionnel* : A la discrétion du conteur, ce malus peut être appliqué à tous les jets de *Furtivité* en plus de la dextérité (ce qui double le malus pour les jets de discrétion)
- **Zone** : Zone du corps protégée par l'armure, (C)orps ou (T)orse. Les armures qui protègent le corps ne sont pas livrées avec le casque, ce dernier doit être acheté indépendamment, à un coût de 1 inférieur à celui de l'armure.
- **Coût** : Equivalent en *Ressources* du coût « standard » de l'armure. Pour le marché noir, modulez ce coût en fonction des contacts des personnages.

Tableau des armures

Nom	Protection	Pénalité	Zone	Coût
Vêtements				
Vêtements renforcés	1	-	C	●●
Vêtements renforcés, nanofibres (+)	2	-	C	●●●
Protections légères (peu visibles)				
Vêtements en cuir	1	-	C	●
Vêtements en cuir épais	2	-	C	●●
Veste en Kevlar	3	-1D	T	●●
Tenue tactique en nanofibres (+)	3	-	C	●●●●
Gilet pare-balles	4	-2D	T	●●●
Protections intermédiaires (visibles et encombrantes)				
Veste de motard	1	-1D	T	●
Cache-poussière en cuir	2	-2D	C	●
Armure de cosplay	2	-1D	C	●
Tenue tactique à plaques de kevlar	3	-1D	C	●●●
Tenue tactique Alanson (++)	7	-2D	C	⊘
Protections lourdes (très visibles et encombrantes)				
Tenue tactique à plaques d'acier	3	-2D	C	●●
Tenue anti-émeutes	4	-2D	C	●●●
Armure militaire (+)	5	-2D	C	●●●●
Armures médiévales				
Armure matelassée	1	-	C	●●
Armure de cuir	2	-1D	C	●●
Brigandine	3	-1D	C	●●●
Côte de maille	4	-2D	C	●●●
Armure de plaques	5	-3D	C	●●●
Harnois / Armure de chevalier (+)	5	-2D	C	●●●●

(+) *Les objets avec ce nota sont déjà considérés comme de qualité supérieure, et ne peuvent obtenir un bonus supplémentaire de manière non magyque.*
(++) *Objet déjà enchanté de type Talisman*

Boucliers, armes secondaires

Les boucliers offrent une protection supplémentaire à distance et au corps à corps, mais sont encombrants et monopolisent la main secondaire. Sans compter que se balader dans la rue avec un bouclier en main ou dans le dos risque d'attirer l'attention ...

Les armes secondaires n'offrent quant à elles qu'un bonus au corps à corps, mais sont plus facilement dissimulables, et peuvent accessoirement servir pour attaquer. *Note* : L'utilisation d'une arme secondaire applique un malus de +1 à la difficulté de tous les jets basés sur la *Mêlée* pour les personnages ne disposant pas de l'atout *Ambidextre*.

Les caractéristiques des boucliers et armes secondaires sont les suivantes :

- **Protection** : lorsqu'un bouclier est utilisé pour bloquer une attaque à distance (action de Blocage, *Dextérité + Mêlée*, 1 succès), le bouclier soustrait une « réussite » (et non un « dé ») aux dégâts par niveau de protection. Le bouclier n'apporte pas d'absorption supplémentaire au corps à corps.
- **Parade** : modificateur à la difficulté des jets de parade du porteur (*Dextérité + Mêlée*).
- **Esquive** : les boucliers sont encombrants. Il est difficile de rouler-bouler sur le côté équipé d'un panneau de métal d'un mètre de long. Ils imposent un malus à la difficulté des jets d'esquive du porteur. Il est impossible d'esquiver avec un Pavois ou Bouclier anti-émeutes.
- **Pénalité** : nombre de dés soustraits aux groupements basés sur la *Dextérité*, y compris l'initiative, à l'exception des jets de *Parade* et *Blocage*.

Tableau des boucliers et armes secondaires

Nom	Protection	Parade	Esquive	Pénalité	Note
Boucliers					
Targe	-	-1	-	-	
Bouclier en bois	2	-1	-1	-1D	
Bouclier en métal	4	-2	-2	-2D	
Bouclier anti-émeutes	5	-2	⊘	-1D	Esquive impossible
Armes de parade					
Dague	-	-1	-	-	
Saï	-	-1	-	-	+1D Parade, +2D Désarmement, uniquement utilisé par paire
Epée courte	-	-1	-	-	

Armes de contact

Le terme « arme de corps à corps » est vaste, il va du couteau de cuisine au tesson de bouteille, en passant par le banc d'église. La liste ci-dessous représente les armes les plus courantes et connues. Les armes de mêlée s'utilisent avec la capacité *Mêlée*, celles de corps à corps avec la capacité *Arts martiaux* ou *Bagarre*.

- **Difficulté** : difficulté de base pour manier l'arme. En règle générale, les armes courtes ont une difficulté de 5, et les armes à allonge une difficulté de 7.
- **Dégâts** : groupement de dégât infligé par l'arme. Pour toutes les armes de contact, la force est impliquée dans les dégâts, et la discipline *Puissance* peut donc être utilisée.
- **Portée** : représente l'allonge de l'arme. Lorsqu'il y a une différence d'allonge entre deux adversaires, celui qui a la plus faible subit un malus de -1D au groupement d'attaque par point d'allonge d'écart par rapport à l'adversaire. Une allonge étendue (++) apporte un bonus de +2 au score d'initiative.
- **Force** : à chaque gabarit son arme... Cette valeur représente le score de *Force* nécessaire pour manier l'arme sans gêne. Une force inférieure augmentera la difficulté des jets de *Mêlée* de +1 par point en dessous du prérequis.

- **Dissimulation** : représente la difficulté à dissimuler l'arme : P = Poche, V = Veste ou vêtements amples, I = Imperméable ou long manteau, - = ne peut être dissimulé.
- **Coût** : équivalent en *Ressources* du coût « standard » de l'arme. Pour le marché noir, modulez ce coût en fonction des contacts des personnages.
- **Perforation** : si l'arme possède se nota, ignorez une partie de la protection (armure) de la cible.

Tableau des armes de mêlée

Nom	Diff.	Dégâts	Type	Portée	Force	Diss.	Coût	Notes
Haches								
Hachette	6	Fo + 1	L		2	V	●	Peut être lancé
Tomahawk	6	Fo + 2	L		2	V	●●	Peut être lancé
Hache	7	Fo + 3	L	+	3	I	●●	
Hache de bataille [2M]	7	Fo + 5	L	+	4	-	●●●	
Armes d'hast								
Hallebarde [2M]	7	Fo + 4	L	++	3	-	●●	
Lance	7	Fo + 2	L	++	2	-	●	Perforation : 2, +1D [2M]
Lance de cavalerie [2M]	7	Fo + 3	L	++	2	-	●●	Perforation : 3
Lames et armes tranchantes								
Couteau	5	Fo	L		1	P	●	Peut être lancé
Dague	5	Fo + 1	L		2	V	●●	Perforation : 2
Epée	6	Fo + 2	L	+	3	I	●●	
Claymore	6	Fo + 2	L	+	3	-	●●●	+1D [2M]
Katana	6	Fo + 3	L	+	3	I	●●●	Fragile, ½ structure
Espadon [2M]	7	Fo + 5	L	++	4	-	●●●	
Klaive	6	Fo + 2	A	+	3	I	⊘	En argent, dégâts aggravés
Grand Klaive [2M]	7	Fo + 4	A	++	4	-	⊘	En argent, dégâts aggravés
Saï [2A]	5	Fo + 1	L		1	V	●	+1D Parade, +2D Désarmement
Crochets du tigre [2A]	7	Fo + 3	L		2	I	●●	+1D Parade, +2D Désarmement
Marteaux et armes contondantes								
Matraque	4	Fo	C		1	P	●	
Bâton	6	Fo + 1	C	+	2	-	●	+2D Balayage
Batte de base-ball	5	Fo + 2	C	+	2	I	●	
Batte cloutée	6	Fo + 2	L	+	2	I	●	
Pied de biche	6	Fo + 1	L	+	3	V	●	
Marteau de guerre [2M]	7	Fo + 6	C	++	5	-	●●●	
Marteau	6	Fo + 3	C	+	4	I	●	
Marteau d'arme	6	Fo + 2	C	+	3	-	●●	Perforation : 3
Nunchaku	7	Fo + 2	C	+	2	I	●	Adversaire diff +1 pour Bloquer
Divers								
Tronçonneuse [2M]	8	Fo + 7	L	+	3	-	●●	Se blesse sur un échec critique

2M : *Armes maniables uniquement à deux mains*
2A : *Armes maniées uniquement par paires*

Tableau des armes de corps à corps

Nom	Diff.	Dégâts	Type	Portée	Force	Diss.	Coût	Notes
Armes de poing et de corps à corps								
Poing américain	6	Fo	L		1	P	●	
Gants cloutés	6	Fo + 1	L		2	V	●	
Griffes (petites)	6	Fo + 1	L		2	P	●	
Griffes (grandes)	6	Fo + 2	L		3	V	●●	
Katar	6	Fo + 2	L		3	V	●●	+1D Parade, Perforation : 2
Eventail de combat	6	Fo + 2	L		1	V	●●●	+1D Parade, Adversaire diff +1 pour Bloquer
Anneaux métalliques	6	Fo + 3	L		3	-	●●	+2D Désarmement

Tableau des armes à distance

Nom	Diff.	Dégâts	Type	Portée	Force	Diss.	Coût	Notes
Armes de trait								
Arbalète télescopique	6	3	L	20	2	V	●●●	Rechargement : 1 action
Arbalète légère	6	4	L	80	2	I	●●	Rechargement : 5 actions
Arbalète lourde	6	6	L	100	4	-	●●	Rechargement : 8 actions
Arc long	6	5	L	120	4	-	●●	
Arc à poulies	6	5	L	80	3	-	●●	
Arc court	6	3	L	60	2	I	●●	
Arc composite	6	Fo + 1	L	120	Fo*	-	●●●	Conçu pour une force spécifique
Fronde	6	3	C	40	2	P	●	
Armes de jet								
Couteau	6	Fo	L	5 x Fo	1	P	●	
Shuriken	6	3	L	5 x Fo	1	P	●	
Lance / Javelot	6	Fo + 1	L	5 x Fo	2	-	●	Perforation : 2
Pierre	5	Fo	C	5 x Fo	1	V	-	
Rocher	7	Fo + 3	C	Fo	4	-	-	
Hachette	6	Fo	L	5 x Fo	2	V	●	
Tomahawk	6	Fo + 1	L	5 x Fo	2	V	●●	

Tableau des projectiles spéciaux

Nom	Dégâts	Notes
Flèches perforantes	- 1D	Perforation d'armure : 2
Grande flèches perforantes	- 2D	Perforation d'armure : 4
Flèches déchiqueteuses	+2D	Armure de la cible doublée
Flèches incendiaires	- 2D (A)	Provoque 2D (A) supplémentaires le round suivant, Portée réduite de moitié

Armes à distance

Cette section résume les armes de jet, de trait, ou à projectiles « archaïques ». Qu'elles soient médiévales ou modernes, ces armes ont les mêmes caractéristiques, seuls les matériaux, le design et le poids changent. Des projectiles spéciaux sont également disponibles pour les armes de trait, référez-vous au tableau ci-dessus.

- **Dégâts** : groupement de dégât infligé par l'arme. La discipline *Puissance* ne peut être utilisée que si l'arme implique la *Force* dans les dégâts.
- **Difficulté** : difficulté de base pour manier l'arme.
- **Portée** : portée efficace de l'arme. La portée peut être doublée, mais la difficulté est augmentée de +2.
- **Force** : cette valeur représente le score de *Force* nécessaire pour manier l'arme sans gêne. Une force inférieure augmentera la difficulté des jets *d'Archerie* ou *d'Athlétisme* de +1 par point en dessous du prérequis.
- **Dissimulation** : représente la difficulté à dissimuler l'arme : P = Poche, V = Veste ou vêtements amples, I = Imperméable ou long manteau, - = ne peut être dissimulé.
- **Coût** : équivalent en *Ressources* du coût « standard » de l'arme. Pour le marché noir, modulez ce coût en fonction des contacts des personnages.
- **Perforation** : si l'arme possède se nota, ignorez une partie de la protection (armure) de la cible.

Armes à feu

Arsenal indispensable des temps modernes, vous trouverez dans la table ci-dessous une liste non exhaustive de ce qu'il se fait en matière d'engins de mort. Les tables de munitions et de munitions spéciales donnent le prix indicatif et les diverses variations possibles.

- **Dégâts** : groupement de dégât infligé par l'arme. Les dégâts de toutes les armes à feu sont *létaux* et sont fixes.
- **Difficulté** : la difficulté de base de toutes les armes à feu est de 6. Manier un armement lourd nécessite la spécialité *Armes lourdes (Armes à feu)*, et les manier sans impose un malus de +2 à la difficulté.
- **Portée** : portée nominale de l'arme en mètres. Au-delà et jusqu'au double, la difficulté augmente de +2. A bout portant (2m ou moins), la difficulté diminue de -2.
- **Cadence** : nombre maximal de balles ou de rafales de trois balles que l'arme peut tirer mécaniquement en un seul round.
- **Chargeur** : nombre maximal de balles que l'arme peut contenir. Une valeur avec +1 signifie qu'une balle peut être engagée dans la chambre en plus du chargeur plein.
- **Dissimulation** : représente la difficulté à dissimuler l'arme : P = Poche, V = Veste ou vêtements amples, I = Imperméable ou long manteau, - = ne peut être dissimulé.

Accessoires d'armes

Voici quelques exemples d'accessoires pouvant être adaptés sur des armes à feu, ainsi que sur des armes à distance modernes comme les arbalètes.

Lampe montée (Coût ●) : Permet d'éclairer la zone visée, et divise par deux la pénalité pour viser dans le noir ou l'obscurité. La cible bénéficie d'un bonus de -2 à la difficulté de ses jets de *Perception + Vigilance* pour détecter une attaque surprise.

Lampe tactique (Coût ●●●) : L'effet stroboscopique de la lampe impose un malus de +1 à la difficulté des jets pour viser l'utilisateur. Il augmente aussi la difficulté des jets d'*Esquive* des adversaires de +1, ces derniers ne pouvant déterminer la direction de l'arme. La cible bénéficie d'un bonus de -2 à la difficulté de ses jets de *Perception + Vigilance* pour détecter une attaque surprise.

Lunette de visée (Coût ●●) : Permet d'augmenter la portée maximale au triple de la portée nominale (au lieu du double). Au-delà de la portée nominale et jusqu'au double, la difficulté est de +1 au lieu de +2, et de +2 au-delà.

Lunette de visée thermique (Coût ●●●) : Comme la Lunette de visée, mais avec vision thermique. La difficulté des jets de *Perception + Vigilance* est diminuée de -2 pour détecter des créatures vivantes, mais augmentée de +2 pour détecter les morts (Vampires, Zombies).

Pointeur laser (Coût ●●) : A courte portée, apporte un bonus de visée de +1D à l'attaque. La cible bénéficie toutefois d'un bonus de -1 à la difficulté de ses jets de *Perception + Vigilance* pour détecter une attaque surprise.

Silencieux (Coût ●●●) : La difficulté des jets de *Perception + Vigilance* est augmentée de +3 pour détecter le son ou le flash du tir dans un rayon de 50m, mais augmentée de seulement de +1 au-delà.

Trépied (Coût ●) : L'utilisation d'un trépied réduit la difficulté au-delà de la portée nominale de -1. Cumulé avec une lunette de visée, la difficulté est donc de 6 entre la portée nominale et le double de la portée, et de 7 jusqu'au triple de la portée.

Tableau des armes à feu

Nom	Dégâts	Portée	Cadence	Chargeur	Diss.	Coût
Armes conventionnelles						
Révolver léger (SW M640 .38 spécial)	4	20	3	6	P	●●
Révolver (Colt Anaconda .44 Magnum)	5	35	2	6	V	●●●
Révolver lourd (S&W .500 Magnum)	7	50	1	6	V	●●●●
Pistolet semi-auto léger (Glock 17 9mm)	4	20	4	17+1	P	●●
Pistolet semi-auto (Colt M1911 .45 ACP)	5	30	3	7+1	V	●●
Pistolet semi-auto lourd (Desert Eagle .50 AE)	6	50	2 [1]	7+1	V	●●●●
Carabine (Remington M-700 7.62x63mm)	8	200	1	5+1	-	●●●
Pistolet mitrailleur léger (Ingram Mac-10 9mm)	4	25	5 [1]	32+1	V	●●●
Pistolet mitrailleur grand (HK MP-5 9mm)	4	50	4 [1]	30+1	I	●●●
Fusil d'assaut (AK-47 7.62x39mm)	7	125	3 [1]	30+1	-	●●●
Fusil d'assaut (Steyr AUG 5.56x45mm)	6	175	3 [1]	42+1	-	●●●●
Fusil à canon scié (Winchester modèle 24 calibre 12)	8	10	2	2	V	●●
Fusil à pompe (Ithaca M-37 calibre 12)	8	20	1	5+1	I	●●
Fusil à pompe semi-auto (Benelli M4 calibre 12)	8	25	3	6+1	I	●●●
Fusil à pompe d'assaut (MPS AA-12 calibre 12)	8	50	3 [1]	32+1	-	●●●●
Armes technocratiques						
Biggs X-5 modèle R Protector	5	40	4	12	V	⊘
Biggs X-5 modèle A Protector	5	40	4 [1]	12+1	V	⊘
Biggs Mjollner Mk. IV	10	100	1	10	I	⊘
Castle-Graves WW-3	8	200	3 [1]	50+1	-	⊘
Canon automatique de C.H.A.S.S.E.U.R	8	150	3 [1]	200	-	⊘
Armement militaire [2]						
Mitrailleuse .30 (Browning M1919 7.62x51mm)	12	450	5 [1]	100	-	●●●●●
Mitrailleuse .50 (Browning M2 calibre 12.7x99mm)	16 [3]	600	5 [1]	200	-	●●●●●
Canon calibre 7.62x51mm	15 [4]	800	8 [1]	100	-	●●●●●
Lance-grenades (M-79) [5]	6	150	1	1	-	●●●●●
Lance-grenades automatique (Mk-19) [5]	8 [3]	700	2	48	-	●●●●●
Lance-flammes [5]	3/rnd	60	1	5	-	●●●●●
Lance-roquettes [5]	10-15	500+	1	1	-	●●●●●
Fusil de précision lourd (Barrett M82 12.7x99mm)	10 [6]	900	1	10+1	-	●●●●●

[1] *L'arme peut tirer en mode automatique, rafale de trois coups et mitraillage.*
[2] *Requiert la spécialisation Armes lourdes pour la compétence Armes à feu.*
[3] *Cette arme doit être montée sur un véhicule pour pouvoir être utilisée.*
[4] *Canon automatique ; ne peut être manié par un humain, mais certains C.H.A.S.S.E.U.R et cyborgs les utilisent. Diminue de moitié la protection d'une armure à cause de son effet perforant.*
[5] *Voir explosifs*
[6] *Pré-équipé de trépied et de lunette. Ignore jusqu'à 6D d'armure.*

Tableau des munitions standards

Nom	Notes	Coût
Balles pistolets	Boîtes de 50	●
Balles fusils	Boîtes de 20	●
Balles fusils à pompe	Boîtes de 25	●
Balles armes lourdes	Boîtes de 100	●●●
Missile	A l'unité	●●●
Missile guidé	A l'unité	●●●●

Tableau des munitions spéciales

Nom	Dégâts	Notes	Coût
Balles incendiaires	4 (A)	Phosphore : s'enflamme dans l'air dès que la balle est tirée. Durant le tour qui suit l'impact, inflige 2D de dégâts aggravés supplémentaires. Met le feu aux objets inflammables.	●●●
Balles en caoutchouc	(C)	Dégâts normaux de l'arme, mais contondants.	●
Balles taser	5 (C)	Charge électrique, inflige 5D de dégâts contondants pendant 2 tours.	●●●
Balles en téflon	(L)	Dégâts normaux de l'arme, Perforation : 1.	●●
Fléchettes Cal. 12	7 (L)	Perforation : 2 sur les armures modernes, mais la protection des anciennes armures épaisses est doublée.	●●
Obus explosifs Cal. 12	6 (L)	Mini-grenades ; 6D de dégâts à la cible, moins 1D/m jusqu'à 6m.	●●●
Lacrymogènes Cal. 12	(C)	Crée un nuage de gaz lacrymogène de 2 m de diamètre.	●●●

Tableau des toxines

Maladies	Toxicité	Diff.	Poisons	Toxicité	Diff.
Anthrax	6 (L)	9	Acides forts	6 (L)	9
Cancer avancé	4 (L)	8	Alcool	1 (C)	6
Cancer précoce	3 (L)	7	Ammoniac	4 (L)	8
Cancer terminal	5 (L)	8	Belladone	3 (L)	7
Choléra	5 (C)	8	Boue rouge	9 (L)	9 / S3
Ebola	9 (L)	9 / S3	Chlore	5 (L)	8
Froid	1 (C)	6	Cyanure	9 (L)	9 / S3
Grippe	3 (C)	7	Déchets industriels	5 (L)	8
Grippe virulente	5 (C)	8	Eau contaminée	3 (C)	7
Intoxication alimentaire	2 (C)	7	Eau polluée	4 (C)	8
Lèpre	4 (L)	8	Gaz lacrymogène	3 (C)	7
Peste bubonique	6 (L)	9	Méthamphétamine	2 (C)	7
Pneumonie	3 (L)	7	Méthanol	2 (L)	7
Sida	4 (L)	8	Ptomaïne	3 (C)	7
Staphylocoque doré	2 (L)	7	Salmonelles	4 (C)	8
Varicelle	2 (C)	7	Sarin	9 (L)	9 / S3
			THC	1 (C)	6

Tableau des explosifs

Nom		Dégâts	Souffle	Notes
Projectiles				
Grenade de gaz toxique		☣	12	Voir toxines
Grenade offensive / flash	C	8	9	Dégâts contondants ; Effet aveuglant sur certaines
Grenade à fragmentation	🔨	12	9	
Cocktail Molotov	🔥	8	6	
Petite roquette	🔨	10-15	9-18	
Obus	🔨	20-30	30	
Explosifs				
Bombe artisanale	🔥/🔨	8-15	9-15	Incendiaire ou éclats perforants (1/2 armure)
Bombe humaine	🔥/🔨	10-15	12-18	Incendiaire ou éclats perforants (1/2 armure)
Voiture piégée	🔥/🔨	20	15	Incendiaire ou éclats perforants (1/2 armure)
Camion piégé	🔥/🔨	30	60	Incendiaire ou éclats perforants (1/2 armure)
Poudre	🔥	1 ⚖	3	Flash, combustion aveuglante
Dynamite	🔥	6 / pce	9-15	
Nitroglycérine	🔨	3 ⚖	12	Liquide et instable, peut s'enflammer à l'impact
Plastic C-4	🔨	1-20	3-18	Peut être façonné, stable, requiert un détonateur
Combustibles				
Essence	🔥	2 ⚖	9	
Réservoir d'essence	🔥	12	15	
Napalm	🔥	🛢	30-150	Essence gélifiée, voir nota 🛢

🔥 Dégâts de brûlure, aggravés

🔨 Dégâts de souffle, létaux

⚖ Les dégâts sont par tranche de 500g d'explosif.

🛢 Le conteur lance 1D pour savoir à quel point le personnage est touché par le napalm enflammé, puis il jette un nombre de dés égaux au résultat obtenu chaque tour pendant dix tours. Ne peut s'éteindre avec de l'eau, mais par absence d'oxygène. Une esquive réussie retranche 1D par réussite obtenue au groupement de dégâts.

Explosifs

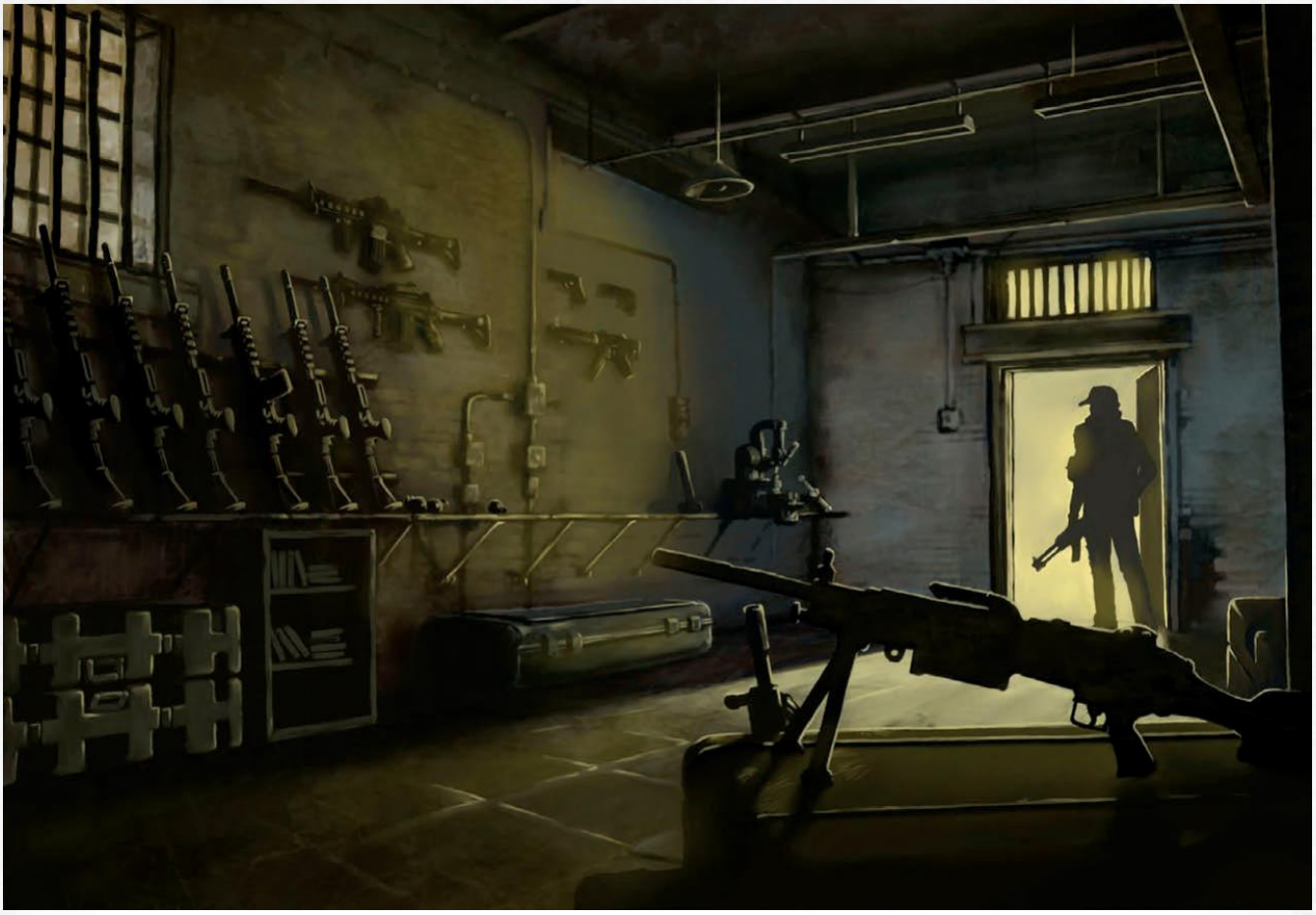
Les explosifs ne fonctionnent pas sur le même principe que les armes à feu : leur groupement de dégâts est fixe et n'est pas influencé par le jet d'attaque. Ils requièrent la capacité secondaire *Démolition* pour être utilisés et désarmés sans risques. Le chapitre *Explosions* de *Mage l'Ascension* p. 437 résume bien les règles associées :

- **Dégâts** : dés de dégâts produits par la puissance du souffle de l'explosion.
- **Souffle** : diamètre de l'explosion en mètres. Les personnages et les objets subissent la totalité des dégâts quand ils se trouvent dans l'aire du souffle. On compte une réussite de moins aux dégâts par mètre au-delà de la zone de souffle.

Toxines

Le chapitre *Drogues, poison et maladie* de *Mage l'Ascension* p. 441 résume bien les règles associées :

- **Toxicité** : niveaux de dégâts infligés au personnage contaminé ou consommant une drogue. Ils peuvent être *Contondants* (C) ou *Létaux* (L). Oui, une maladie létale n'est pas encaissable par un humain normal, et la guérison ne peut être faite que grâce à des soins appropriés.
- **Difficulté** : difficulté du jet de *Vigueur* pour encaisser les dégâts. Une réussite ou plus neutralise la substance dans l'organisme, mais sur un échec la substance continue à circuler.



Objets de qualité exceptionnelle

Les objets de qualité exceptionnelle, ou objets de grand-maîtres, peuvent avoir une propriété spéciale (ou plusieurs, à la discrétion du conteur). Cela ne s'applique que pour les objets fabriqués à l'unité et sur mesure (armes de corps à corps, arcs, armures sur mesure), et non aux objets de série (armes à feu, arbalètes, gilets pare-balles). La liste ci-dessous est un exemple de « bonus » octroyé à l'objet :

Armes

- **Matériaux allégés** : Prérequis de *Force* -1
- **Parfaitement équilibrée** : Difficulté pour manier l'arme -1
- **Tranchant parfait** : Dégâts augmentés de +1D

Armures

- **Matériaux allégés** : Même si la table des armures ne présente pas de prérequis en *Force*, permet d'alléger l'armure
- **Assemblage parfait** : Pénalité de *Dextérité* de l'armure réduite de 1
- **Matériaux hors normes** : Protection de l'armure augmentée de +1D

Coût

En règle générale, le coût de l'objet de qualité supérieure est d'un point de *Ressources* supérieur à l'objet normal.

Améliorations magyques

Les améliorations suivantes sont effectuées grâce à des effets de *Prime* ●● et *Matière* ●●● sauf indication contraire. Pour rendre un effet « permanent », il est nécessaire d'utiliser le processus de création des *Colifichets* et *Talismans* décrit dans les règles (*Mage l'Ascension* p.656 et *Le Livre des Secrets* p.147). Ce processus est toutefois résumé ci-après.

L'acquisition d'un tel objet sans l'avoir créé soit même nécessite la dépense *d'XP*. Il est possible de cumuler plusieurs améliorations, mais l'objet passe de *Colifichet* à *Talisman*, et nécessite la sphère *Prime* ●●●● pour sa création.

Dans tous les cas, il est nécessaire d'avoir la ou les capacités associées à la création et la manipulation de l'objet (*Sciences*, *Artisanats*, *Technologies*) : impossible de densifier un matériau avec *Matière* sans avoir un minimum de connaissances en science. Considérez un niveau dans la capacité associée égale à l'effet de la *Sphère* impliquée.

- **Coût en *XP* des *Colifichets*** (1 effet) : Niveau de l'effet *XP*, +1 *XP* par bonus au-delà du premier.
- **Coût en *XP* des *Talismans*** (2+ effets) : 3 *XP* par effet, +1 *XP* par bonus au-delà du premier. Le coût en *XP* ne peut être inférieur à (Niveau de la sphère la plus élevée) x 3.

A la discrétion du conteur, lorsque l'objet est créé par un membre d'une Coterie pour un autre de ses membres, ce dernier peut ne payer que le coût divisé par deux (arrondi au supérieur).

La liste ci-dessous présente quelques améliorations et les règles de succès associées :

- **Dégâts** (*Prime 2, Matière 3*) : Dégâts +1D (9 succès), puis +1D par tranche de 3 succès supplémentaires.
- **Protection** (*Prime 2, Matière 3*) : Protection +1D (9 succès), puis +1D par tranche de 3 succès supplémentaires.
- **Solidité** (*Prime 2, Matière 3*) : Structure et Solidité augmentée de +3 (9 succès), puis +3 par tranche de 3 succès supplémentaires.
- **Dégâts aggravés** (*Prime 2 / 3XP*) : 6 succès + 10 points de Quintessence supplémentaires. L'objet inflige des dégâts aggravés du même type que les griffes de Loup-Garou ou les crocs de Vampire. Le coût en XP est augmenté pour les *Colifichets* à cause de la charge de Quintessence requise.
- **Résistance aux dégâts aggravés** (*Prime 2, Matière 3*) : 9 succès. L'objet permet de résister aux dégâts aggravés autres que ceux causés par les griffes et crocs (feu, radiations). La sphère de Matière est utilisée en plus de la Prime pour rendre les matériaux imperméables, histoire que ce ne soit pas uniquement l'armure qui soit protégée ...
- **Silence** (Prime 2 Matière 2 Forces 2) : *Furtivité* +1D (6 succès), puis +1D par tranche de 3 succès supplémentaires.
- **Indestructible** (*Prime 4*) : 12 succès

Processus de création

Le processus de création est long et nécessite de l'investissement en ressources, temps et quintessence. Vous pouvez suivre les étapes résumées ci-dessous :

Atelier / Laboratoire

Il est nécessaire pour le mage de travailler dans un atelier ou un laboratoire adapté à sa pratique et ses croyances. Impossible d'enchanter un *Prodige* à la va-vite au bord d'une route ...

Objet / Réceptacle

L'objet destiné à être enchanté doit être de qualité supérieure ou exceptionnelle, et composé des meilleurs composants possibles. Dans le cas contraire, l'objet sera affublé d'un défaut.

Si le mage le créée lui-même, il devrait effectuer un jet étendu dans la compétence associée (*Artisanats*, *Technologies*, ...) et accumuler 20 succès. S'il modifie un objet déjà créé par quelqu'un d'autre, 10 succès suffisent. La difficulté du jet est donnée ci-dessous et tiens compte de l'utilisation d'un atelier / laboratoire :

Difficulté	Type d'objet
5	Objet de qualité banale avec des matériaux courants. Il sera affublé d'un défaut,
7	Objet de qualité supérieure. Il est considéré comme un objet de maître, mais n'apporte pas de bonus,

8 Objet de qualité exceptionnelle. C'est un objet de grand maître, et peut apporter des bonus (voir *Objets de qualité exceptionnelle*)

Le mage peut bien sûr utiliser la magye de ses sphères pour baisser la difficulté du jet et travailler sur l'objet.

Quintessence

Une fois l'objet créé, il faut surcharger son motif de quintessence pour rendre les effets permanents et les verrouiller sur le *prodige*. La source peut venir d'un Node, du Mage, de Tass, ... mais attention toutefois à la *résonnance* de l'énergie utilisée !

Coût : Niveau de l'effet le plus élevé x 5 + 5 par bonus / effet supplémentaire.

Pour infuser la quintessence dans le motif, le mage doit utiliser la sphère de *Prime* (difficulté = au jet *d'Arété* nécessaire à la création, vois ci-dessous), et accumuler autant de succès que nécessaire pour transférer la quintessence (Quintessence divisée par 2 selon la table Dégâts de base).

Création / Jet d'Arété

L'enchanteur doit faire un jet *d'Arété* étendu, et accumuler autant de succès que nécessaire pour l'effet désiré. Le seuil doit être définis au départ, et les succès supplémentaires sont perdus. Le mage devra très probablement procéder à un rite de type *grande célébration* (*Mage l'Ascension* p.542). La difficulté de base est de :

- Colifichet : effet coïncidental (3 + sphère)
- Talisman : effet vulgaire (4 + sphère)

La difficulté est modulée avec les règles habituelles, il est toujours préférable de créer un *prodige* dans un *sanctum*, avec une réserve supplémentaire de quintessence à disposition, ainsi que la volonté de créer l'objet...

Modifications

Il est possible de modifier un objet déjà enchanté, et de lui ajouter des propriétés. Cela permet de faire évoluer un objet progressivement avec les capacités de l'artisan, sans avoir à passer des jours ou des semaines à recréer un nouveau réceptacle. Le processus est le suivant :

- **Atelier / Laboratoire** : il faut toujours utiliser un lieu et les instruments adéquates
- **Objet / Réceptacle** : l'objet ne nécessite pas d'attention particulière, il a déjà été préparé. 2 succès suffisent pour adapter l'objet.
- **XP** : il suffit de payer la différence en coût
- **Quintessence** : 5 points sont nécessaires pour la modification, plus la différence nécessaire entre l'ancien objet et le nouveau. La *résonnance* de l'énergie doit être la même qu'à la création.
- **Jet d'Arété** : la modification nécessite autant de succès que lors de sa création, plus les succès des nouveaux effets. Attention, un échec critique détruit l'objet...

Exemples

Colifichet simple

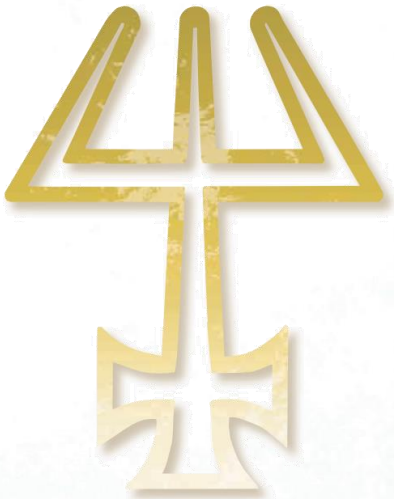
- Effet désiré : +2D en dégâts
- XP : 4, 3 (effet de niveau 3) +1 (+1D)
- Quintessence : 20, 15 (effet de base) + 5 (+1D)
- Création / Arété : 12, 9 (effet de base) + 3 (+1D)

Talisman

- Effet désiré : +2D en dégâts, Indestructible
- XP : 12, 3+3 (2 effets) +1 (+1D), mais au minimum 12 (3 x Niveau le plus élevé)
- Quintessence : 30, 20 (effet de base) + 10 (+2D)
- Création / Arété : 18, 12 (effet de base) + 6 (+2D)

Talisman modifié

- Effet désiré : ajout de +1D en dégâts au talisman précédent (+2D en dégâts, Indestructible)
- XP : 0 (la différence en coût, mais le minimum est toujours 12)
- Quintessence : 10, 5 (modification) + 5 (+1D)
- Création / Arété : 21, 18 (modification) + 3 (+1D)



ARMURERIE

Armurerie est une compilation d'armes, armures et règles pour tenter d'unifier les règles entre Mage, Vampire et Loup-garou 20ème anniversaire.

Armurerie contient :

- Des armes et armures
- Des accessoires d'armes
- Un résumé de règles de modification magyque d'équipement